

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】令和 2 年 5 月 14 日 (2020.5.14)

【公開番号】特開 2018-187193 (P2018-187193A)

【公開日】平成 30 年 11 月 29 日 (2018.11.29)

【年通号数】公開・登録公報 2018-046

【出願番号】特願 2017-93541 (P2017-93541)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和 2 年 3 月 31 日 (2020.3.31)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、

その判別手段による判別結果が特定の判別結果であることに基づいて、遊技球が入球困難な第 1 状態からその第 1 状態よりも入球し易い第 2 状態へと所定条件が成立するまで可変する可変入球手段と、を有した遊技機において、

前記可変入球手段に遊技球が入球したことに基づいて実行条件が成立した場合に演出表示態様を表示手段に表示させることが可能な演出表示手段と、を有し、

前記遊技機は、前記可変入球手段に遊技球が入球し易い第 1 遊技状態では、前記可変入球手段に入球した場合に前記実行条件が非成立となる頻度が高くなるようにされ、前記第 1 遊技状態よりも前記可変入球手段に遊技球が入球し難い第 2 遊技状態では、前記可変入球手段に入球した場合に前記非成立となる頻度を前記第 1 遊技状態よりも低くなるようにされており、

前記演出表示態様は、所定期間表示可能にされ、期間の経過によって表示される位置が可変されることが可能な態様にされていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記表示手段は液晶ディスプレイで構成されているものであることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 2】

パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて図柄を変動表示させ、その変動表示終了後に遊技者に抽選の結果を報知するものがある。このように遊技機には、当たりとなる抽選確率を高めたり、抽選が実行され易くしたりすることで、遊技者に有利となる有利状態が設定されるものがある。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 4

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 4 】

しかしながら、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

この目的を達成するために本発明の遊技機は、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果であることに基づいて、遊技球が入球困難な第 1 状態からその第 1 状態よりも入球し易い第 2 状態へと所定条件が成立するまで可変する可変入球手段と、前記可変入球手段に遊技球が入球したことに基づいて実行条件が成立した場合に演出表示態様を表示手段に表示させることが可能な演出表示手段と、を有し、前記遊技機は、前記可変入球手段に遊技球が入球し易い第 1 遊技状態では、前記可変入球手段に入球した場合に前記実行条件が非成立となる頻度が高くなるようにされ、前記第 1 遊技状態よりも前記可変入球手段に遊技球が入球し難い第 2 遊技状態では、前記可変入球手段に入球した場合に前記非成立となる頻度を前記第 1 遊技状態よりも低くなるようにされており、前記演出表示態様は、所定期間表示可能にされ、期間の経過によって表示される位置が可変されることが可能な態様にされている。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 7

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 6】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 8

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 7】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 9

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 8】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 0

【補正方法】 削除

【補正の内容】

【手続補正 9】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 1 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 1 1 】

本発明の遊技機によれば、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果であることに基づいて、遊技球が入球困難な第

1 状態からその第 1 状態よりも入球し易い第 2 状態へと所定条件が成立するまで可変する可変入球手段と、前記可変入球手段に遊技球が入球したことに基づいて実行条件が成立した場合に演出表示態様を表示手段に表示させることが可能な演出表示手段と、を有し、前記遊技機は、前記可変入球手段に遊技球が入球し易い第 1 遊技状態では、前記可変入球手段に入球した場合に前記実行条件が非成立となる頻度が高くなるようにされ、前記第 1 遊技状態よりも前記可変入球手段に遊技球が入球し難い第 2 遊技状態では、前記可変入球手段に入球した場合に前記非成立となる頻度を前記第 1 遊技状態よりも低くなるようにされており、前記演出表示態様は、所定期間表示可能にされ、期間の経過によって表示される位置が可変されることが可能な態様にされている。

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 2】

よって、遊技意欲が低下することを抑制することができるという効果がある。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 4

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 5

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 6

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 7

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 8

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 1 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 9

【補正方法】削除

【補正の内容】

【手続補正 18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】2823

【補正方法】変更

【補正の内容】

【2823】

前記各遊技機は、パチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機23。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

<その他>

パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて図柄を変動表示させ、その変動表示終了後に遊技者に抽選の結果を報知するものがある。このように遊技機には、当たりとなる抽選確率を高めたり、抽選が実行され易くしたりすることで、遊技者に有利となる有利状態が設定され、その有利状態が継続している期間中に発生した当たり回数や獲得した賞球数をといった遊技結果表示を、有利状態が終了した後に遊技結果表示が表示画面に表示されるものがある（例えば、特許文献1：特開2010-35664号公報）。

しかしながら、遊技結果表示を十分な期間表示することができない場合があり、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

本技術的思想は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技意欲の低下を抑制する遊技機を提供することを目的とする。

<手段>

この目的を達成するために技術的思想1の遊技機は、第1取得条件の成立に基づいて、第1情報を取得する第1取得手段と、その第1取得手段により取得された前記第1情報に基づいて第1判定を実行する第1判定手段と、その第1判定手段による第1判定の結果に基づいた第1演出を第1演出期間で実行する第1演出実行手段と、前記第1取得条件とは異なる第2取得条件の成立に基づいて第2判定を実行する第2判定手段と、その第2判定手段による第2判定の結果に基づいた第2演出を第2演出期間で実行する第2演出実行手段と、前記第1判定の結果が特定の第1判定結果であることに基づいた特定の第1演出または前記第2判定の結果が特定の第2判定結果であることに基づいた特定の第2演出が実行された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有し、複数の遊技状態より前記第1演出と前記第2演出が所定回数実行されるまで遊技者に有利となる有利遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により前記有利遊技状態が設定された場合に、前記第2演出期間を短く設定され易くする第2演出期間設定手段と、前記有利遊技状態が終了した場合に、前記第1演出と前記第2演出とが実行された回数が所定回数実行されるまで、前記第1演出期間として特定の第1演出期間を設定する第1演出期間決定手段と、を有するものである。

技術的思想2の遊技機は、技術的思想1記載の遊技機において、前記所定回数は、2回以上である。

技術的思想3の遊技機は、技術的思想1または2記載の遊技機において、前記第1演出期間決定手段は、前記有利遊技状態とは異なる遊技状態が設定されている場合に、前記特定の第1演出期間よりも短い短縮第1演出期間を選択する割合が高いものである。

技術的思想 4 の遊技機は、技術的思想 1 から 3 のいずれかに記載の遊技機において、前記第 1 判定で前記特定の第 1 判定結果と判定される確率と前記第 2 判定で前記特定の第 2 判定結果と判定される確率は同じに設定されており、前記第 2 判定手段は、前記第 2 判定で前記特定の第 2 判定結果と判定されなかった場合に、前記特定の第 2 判定結果とは異なる特殊第 2 判定結果が所定の確率で判定するものであり、前記特典遊技実行手段は、前記特殊第 2 判定結果に基づいた前記第 2 演出が実行された場合に、前記特典遊技以下の特典が付与される特殊特典遊技を実行するものである。

技術的思想 5 の遊技機は、技術的思想 1 から 4 のいずれかに記載の遊技機において、前記有利遊技状態が設定された場合に、前記第 1 判定よりも前記第 2 判定が実行され易い状態と、前記有利遊技状態が終了した場合に前記第 2 判定よりも前記第 1 判定が実行され易い状態とを可変させる可変制御手段を有するものである。

< 効果 >

技術的思想 1 記載の遊技機によれば、第 1 取得条件の成立に基づいて、第 1 取得手段により取得された第 1 情報に基づいて第 1 判定手段によって第 1 判定が実行され、その第 1 判定の結果に基づいて第 1 演出実行手段により第 1 演出が第 1 演出期間実行される。また、第 1 取得条件とは異なる第 2 取得条件の成立に基づいて、第 2 取得手段により取得された第 2 情報に基づいて第 2 判定手段によって第 2 判定が実行され、その第 2 判定の結果に基づいて第 2 演出実行手段により第 2 演出が第 2 演出期間実行される。そして、第 1 判定の結果が特定の第 1 判定結果であることに基づいた特定の第 1 演出または第 2 判定の結果が特定の第 2 判定結果であることに基づいた特定の第 2 演出が実行された場合に、遊技者に有利となる特典遊技が特典遊技実行手段により実行されるものであって、複数の遊技状態より前記第 1 演出と前記第 2 演出が所定回数実行されるまで遊技者に有利となる有利遊技状態が遊技状態設定手段により設定可能に構成され、その遊技状態設定手段により有利遊技状態が設定された場合に、第 2 演出期間設定手段により第 2 演出期間を短く設定され易くし、有利遊技状態が終了した場合に、第 1 演出と第 2 演出とが実行された回数が所定回数実行されるまで、第 1 演出期間として特定の第 1 演出期間が第 1 演出期間決定手段により決定される。

これにより、有利遊技状態が終了した場合に第 1 演出期間として特定の期間を設定することが可能となるため、有利遊技状態が終了した場合に実行される演出の内容を遊技者に把握させることが可能となり、遊技意欲が低下することを抑制することができるという効果がある。

技術的思想 2 記載の遊技機によれば、技術的思想 1 記載の遊技機の奏する効果に加え、所定回数が 2 回以上にされるため、有利遊技状態が終了した場合に実行される演出の内容を遊技者に把握させ易くすることができ、遊技意欲が低下することを抑制することができるという効果がある。

技術的思想 3 記載の遊技機によれば、技術的思想 1 または 2 記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、有利遊技状態とは異なる遊技状態が設定されている場合に、第 1 演出期間決定手段により、特定の第 1 演出期間よりも短い短縮第 1 演出期間を選択する割合が高くされる。

これにより、有利遊技状態が終了した後の所定回数に対して設定される特定の第 1 演出期間のみ他の第 1 演出期間よりも長い期間を設定することが可能となるため、第 1 演出が実行される第 1 演出期間を全体的に長く設定することにより、遊技の進行が遅くなり、遊技者のモチベーションが低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

技術的思想 4 記載の遊技機によれば、技術的思想 1 から 3 のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 判定で特定の第 1 判定結果と判定される確率と第 2 判定で前記特定の第 2 判定結果と判定される確率は同じに設定され、第 2 判定で特定の第 2 判定結果と判定されなかった場合に、第 2 判定手段により特定の第 2 判定結果とは異なる特殊第 2 判定結果が所定の確率で判定される。そして、特殊第 2 判定結果に基づいた第 2 演出が実行された場合に、特典遊技実行手段により特典遊技以下の特典が付与される特殊特典遊技が実行される。

これにより、遊技者の遊技意欲を高めることができるという効果がある。

技術的思想 5 記載の遊技機によれば、技術的思想 1 から 4 のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、有利遊技状態が設定された場合に、第 1 判定よりも第 2 判定が実行され易い状態と、有利遊技状態が終了した場合に第 2 判定よりも第 1 判定が実行され易い状態とが可変制御手段により可変される。

これにより、遊技者の遊技意欲を高めることができるという効果がある。

【手続補正 19】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】2824

【補正方法】変更

【補正の内容】

【2824】

10

パチンコ機（遊技機）

65

可変入賞装置（可変入球手段）

111

払出制御装置（払出手段）

S405

判別手段

S5307

演出実行手段